

音楽ゲーム機メインに 「サイレントスコープ2」なども紹介

コナミの製品販売会社、三十日に大阪・中国コナミの二社が大阪で開いた。来場者数は公表していない。日曜、全国五会場で行なわれた。二十日に北海道コナミが札幌で、二十一日に東京・北関東で、二十三日に名古屋・中部コナミが名古屋で、二十三日に九州コナミが福岡で、二十三日に大阪・中国コナミの二社が大阪で開いた。来場者数は公表していない。

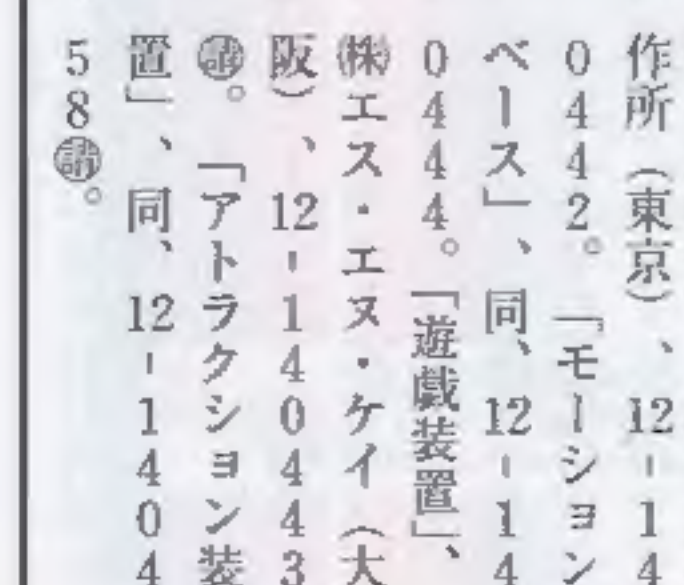
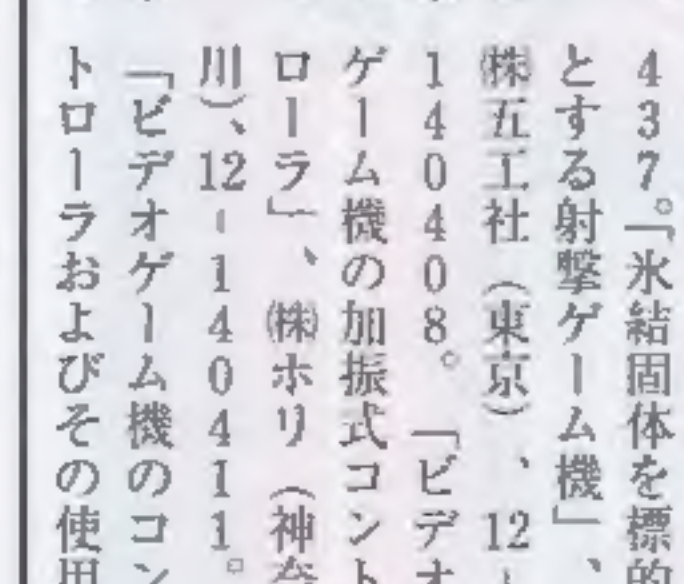
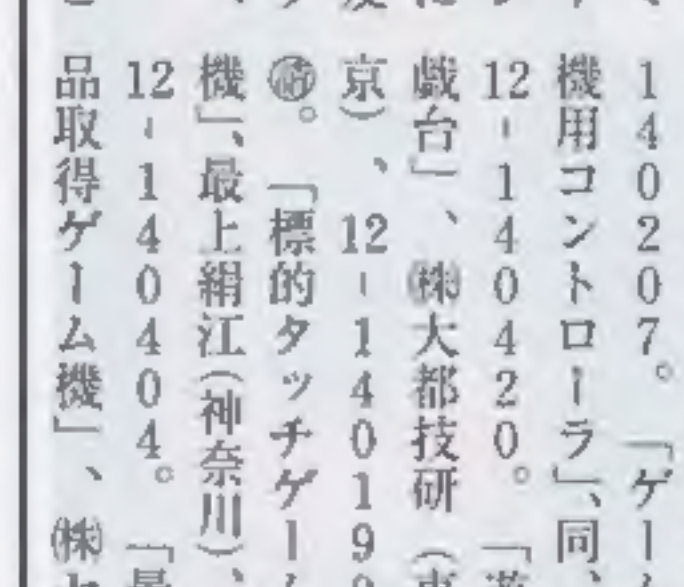
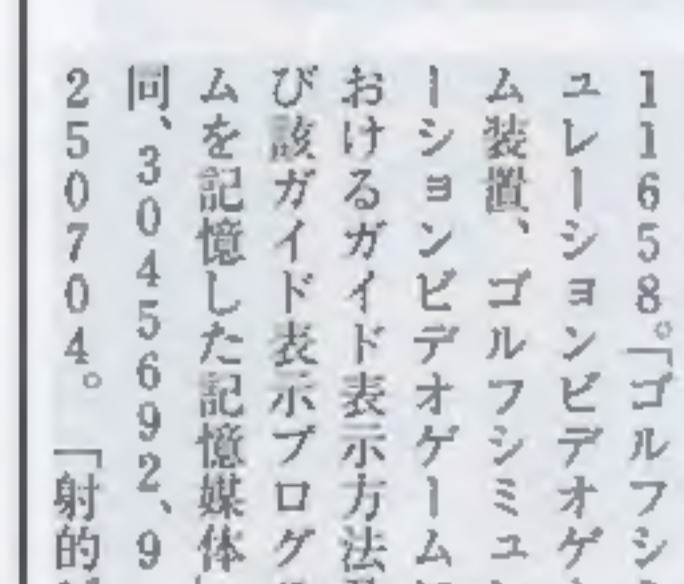


コナミの音楽ゲーム機「サイレントスコープ2」

コナミの製品販売会社、三十日に大阪・中国コナミの二社が大阪で開いた。来場者数は公表していない。日曜、全国五会場で行なわれた。二十日に北海道コナミが札幌で、二十一日に東京・北関東で、二十三日に名古屋・中部コナミが名古屋で、二十三日に九州コナミが福岡で、二十三日に大阪・中国コナミの二社が大阪で開いた。来場者数は公表していない。

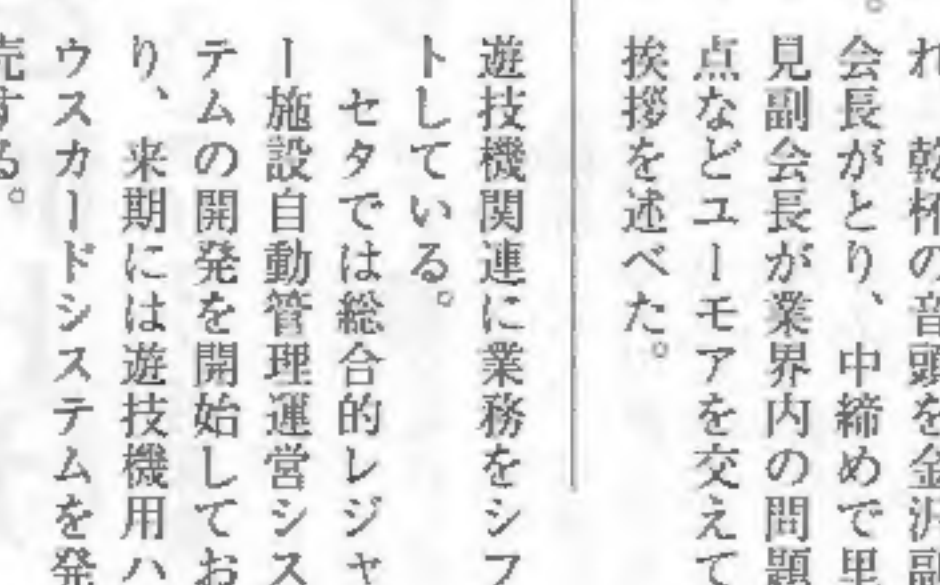
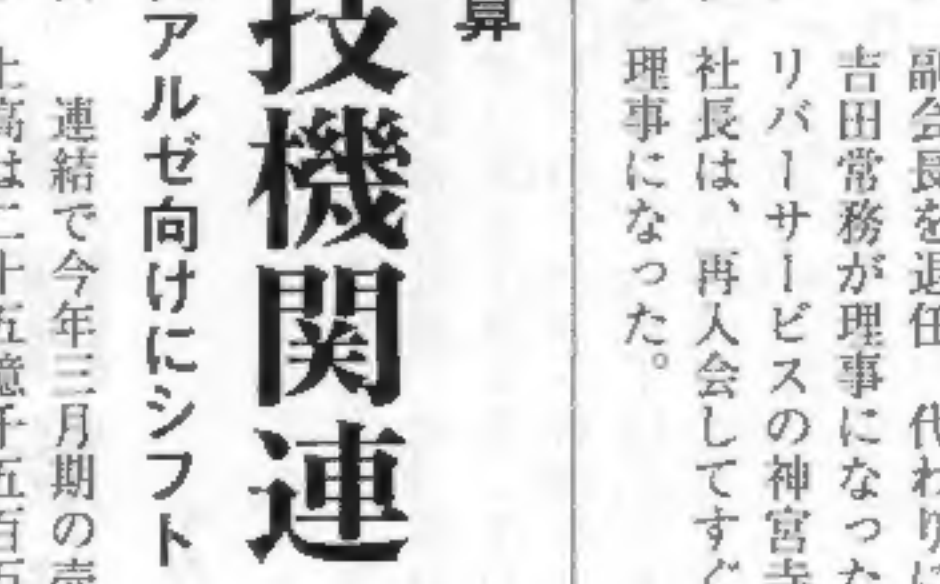
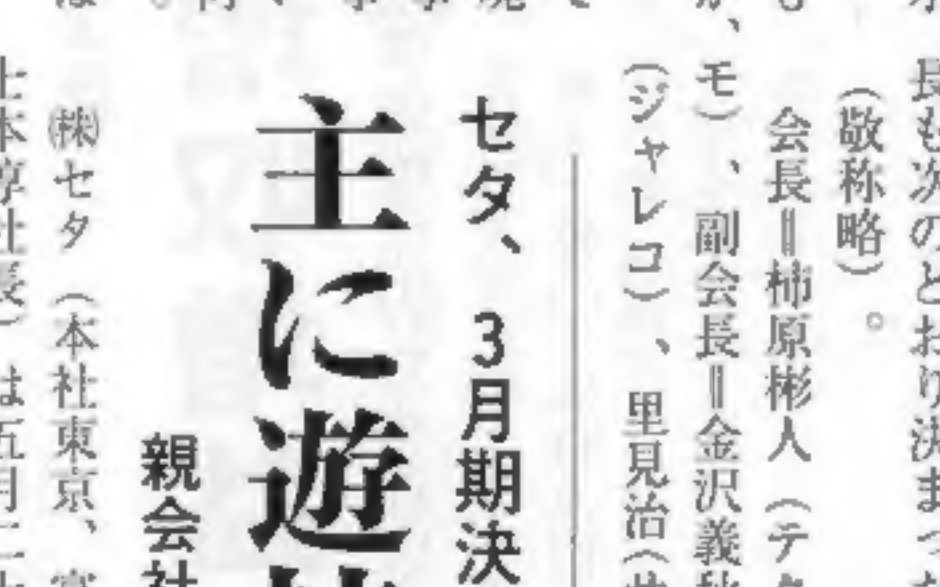
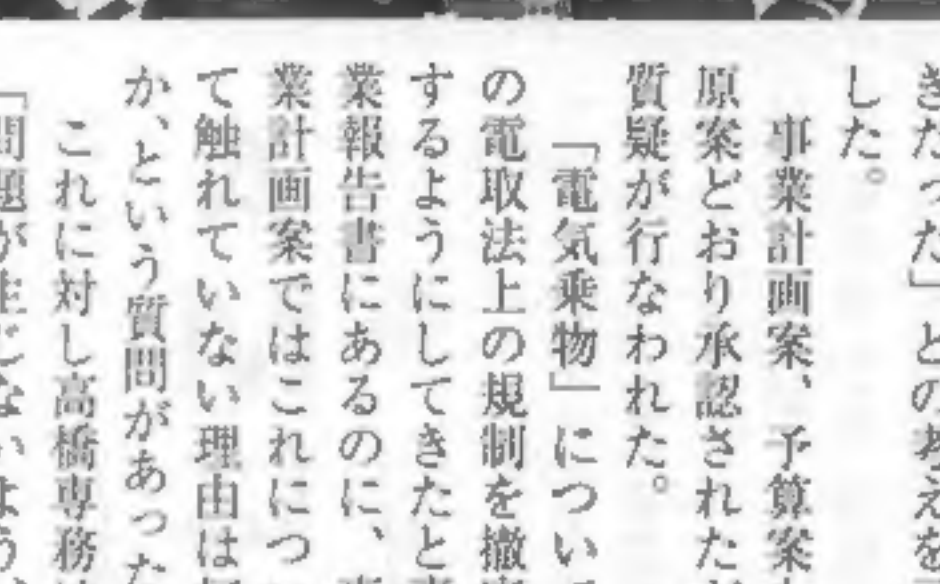
ナムコ4作入選 トヨタ広告に深水藍起用

ナムコの入選作は、エレクトロニック・シアター部門で、①「鉄拳タッグトーナメント」PS2版、②「鉄拳タッグトーナメント」ゲーム映像、③「鉄拳タッグトーナメント」アンノウン・エンディングムービー、④「鉄拳タッグトーナメント」PS2版。トヨタのDVDカーナビ広告には、「リッジレーサー」が起用されている。



JAMMA、通常総会 新たに里見副会長選任

日本アーケードマシン工業協会(JAMMA)は、二十三日、東京・ホテルオークラで第十二回通常総会を開き、総会決議を経て、会費資格について大幅な変更がなされた。また、里見副会長が選任された。



JAMMA、理事会 「休会制度」実施

JAMMAは、四月二十三日、東京・ホテルオークラで理事会を開き、「休会制度」を実施した。また、会費資格について大幅な変更がなされた。

JAMMAは、四月二十三日、東京・ホテルオークラで理事会を開き、「休会制度」を実施した。また、会費資格について大幅な変更がなされた。

ゲームを進める「ダンスマニアックス」(価格八百円)で六月下旬発売。楽曲を大幅に増やした「Dance Dance Revolution」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「サイレントスコープ2」(価格未定、八月発売予定)、「バラバラバラダンス」(参考出品など)。

「ゲームマシン」のウェブサイト
<http://www.ampress.co.jp/>
ニュースリリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

主に遊技機関連 親会社アルゼ向けにシフト

セタ、3月期決算。親会社アルゼ向けにシフト。遊技機関連に業務をシフトしている。

セタ、3月期決算。親会社アルゼ向けにシフト。遊技機関連に業務をシフトしている。

セタ、3月期決算。親会社アルゼ向けにシフト。遊技機関連に業務をシフトしている。

単独は減収でも黒字回復

テクモ、3月期決算

今期業務用は70%減見込む

構は一・九％減の五十二億五千円、最終利益は四百円、従価率は五・一％と見込まれる。

オペレーションは微増に

構は一九九〇年、遊園施設は二億四千万円、遊園施設は七五・七％減の四億五千万円、修理保守は四・七％減の五十四億七千万円で、遊園施設の落ち込みが目立っている。

営業利益は、製造販売が二十五億五千八百万円、レジャーサービスが一億九百万円、不動産が四千五百万円だった。

二〇〇一年三ヶ月については、中間期で売上高八十五億三千万円、経常利益十三億三千万円、中間利益五億六千万円で、また通期で売上高百六十億七千万円、経常利益十

八億五千万円、最終利益九億五千万円を見込んで三ヶ月、単独決算では三ヶ月売上高は一〇・三％減、百六十六億四千八百万円、経常利益は一七・九％の十六億五千五百万円、期利益は七・九％増の億七千八百万円だった。

部門別売上高のうち遊園施設営業は〇・七％増の二十五億九千二百円となっている。

二〇〇一年三ヶ月については、中間期で売上高八十五億円、経常利益十三億円、中間利益四億五千万円、また通期で売上高百六十億円、経常利益

財務体質強化のため赤字

入し伸ばした。ゲーム場は前年度未開設の東広島、四月開設の九州・大川の二店が寄与した。新設店長は五月二十五日、三月期決算（連結、単独）を発表した。連吉は、

株ナムコ（本社東京、長が九九・九%所有し

しか見込んでいない。家庭用は六十四億七千七百円、さらに伸ばし、オペレーションも四十億三千三百万円に増やせると見ている。

業績予想では、中間期で売上高四十九億八千五百円、当期利益七億二千円を予想している。

三億円、当期利益七億二千円を予想している。

万円、経常利益は九六、四増の三億九百万円、最終損失は二億九千九百万円（前年は二億五千五百万円）だった。

部門別売上高は、アニメ映画が二六・三増の十一億五十七百万円、ファミリーメントが四・八増の三十九億三千五百円（うち運営収入三十七

中村雅哉社長）は五月二日、同社筆頭株主の二株ナル（同社長）を十月二日付で吸収合併すると発表した。ナルの一株当たりナムコの五十九株を納當てる。その結果、中村社長が一八・八％を所有する筆頭株主になる。ナルは八四年二月設立のリース会社で、中村社業を継続する。

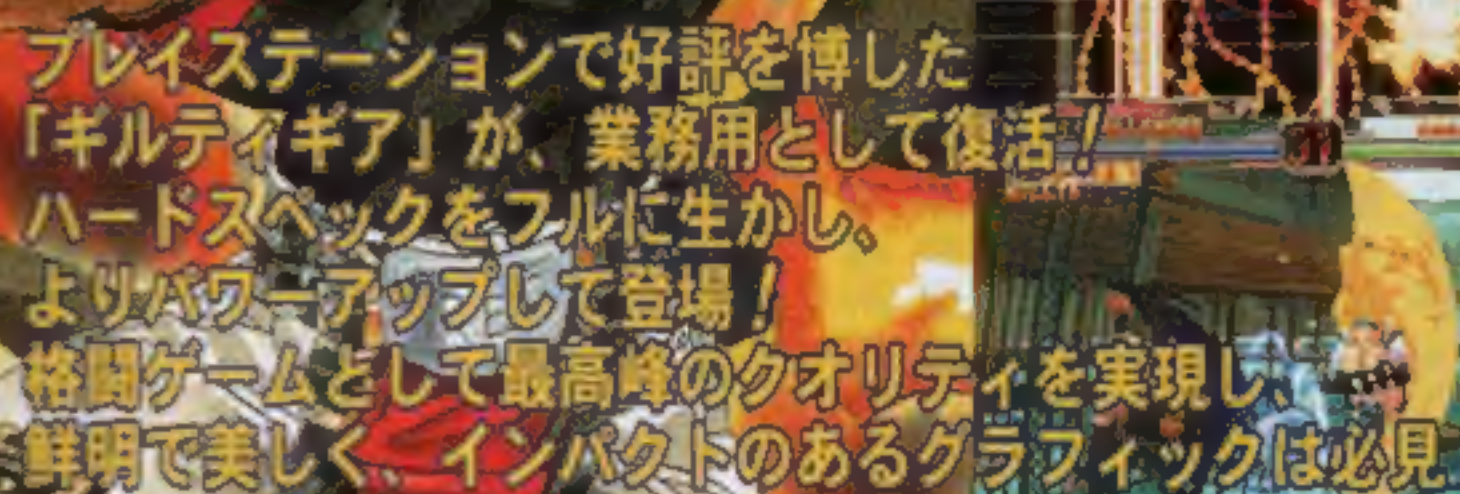
イクスピアリは7月開業

は九六年四月以降開催を置かれてきたが、すべてのチケット料金を見直し四一・二％値上げする。

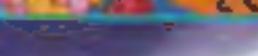
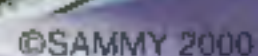
入園料（大人）は現行三千六百七十円が三千九百円に、パスポートは五千二百円が五千五百円になるほか、スライダイトパスポートは四千五百円年間パスポートは二一％値上げし四万円に、団体向けチケットも約六％引き上げられる。

また舞浜駅前に七月七

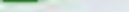
日オープンする複合商業施設「イクスピアリ」に出店するすべての店舖が決定したと、五月八日発表した。同施設は、二百二十の物販・飲食店、十六スクリーンのシネマコンプレックス、子ども向けの遊びなどを備えたゾーン「キャンブネボス」で構成される。



《《詳細は当社営業まで》》



TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761



遊びにアクティブ、インタラクティブ

NAOMI™

CAPCOM®



カプコン バース エス・エヌ・ケイ
ミレニアム ファイト 2000

CかSか、魂で選べ。



株式会社カプコン
＜AM事業部＞ ●西日本販売部 〒540-0037 大阪市中央区内野町8丁目1番2号 TEL:06-6947-5400 FAX:06-6947-5193
●東日本販売部 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 TEL:03-6340-0700 FAX:03-6340-0701
※販売のご用命はAM事業部までお申し付けください。

CAPCOM FAX 通信 ●最新情報発信中!!
FAX:06-6947-5440
※カプコンは「エース」です。http://www.capcom.co.jp/

Game Machine's Best Hit Games 25

2000年上半期ベストヒットゲームズ25

「鉄拳TT」首位 2位は「餓狼」に

TVゲーム機のソフトウェア部門(メディア型など汎用キヤベネットで使用されるいわゆる基板タイプ)の二〇〇〇年上半期のトップは、ナムコの「鉄拳TT」(ナムコ)で、二位はセガの「餓狼」(セガ)となった。同ゲームは「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

二位は「餓狼」の格闘ゲーム「餓狼」(セガ)となった。同ゲームは「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

TVゲーム機—ソフトウェア

順位	機名(メーカー名)	評価
1	鉄拳TT(ナムコ)	1932
2	餓狼(セガ)	1926
3	バーチャファイター2 ver. 2000(セガ)	1882
4	ミスタードリラー(ナムコ)	1654
5	デッド・オブ・アライブ 2(テクモ)	1546
6	パワースマッシュ(セガ)	1533
7	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(カプコン)	1251
8	バーチャファイター2 ver. 99(セガ)	1217
9	ストリートファイターIII(カプコン)	1159
10	ストライカーズ1999(彩京)	1149
11	ザ・キング・オブ・ファイターズ99(セガ)	1103
12	対戦ホットギミック 3(彩京)	929
13	マーヴルVSカプコン 2(カプコン)	851
14	テトリス(セガ)	821
15	ギャロップレーサー 3(テクモ)	754
16	スーパーバズル(タイトー)	723
17	ストリートファイターZERO 3(カプコン)	716
18	スーパーワールドスタジアム99(ナムコ)	715
19	対戦ホットギミック 快楽天(彩京)	702
20	すくすく大福(ビデオシステム)	658
21	アイドルマスター(セガ)	648
22	ハイパービシバシチャンプ(コナミ)	637
23	ダイナマイトベースボール99(セガ)	624
24	上海・万里の長城(サン電子/テクモ)	615
25	ファイナルロマンス R(ビデオシステム/ビスコ)	595

「鉄拳TT」はナムコが「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

「ストリートスナップ」はナムコが「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

「DDRサード」トップ

完成品タイプでは「DDRサード」(コナミ)が、二位は「ストリートスナップ」(ナムコ)となった。同ゲームは「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

「ストリートスナップ」はナムコが「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラクターを大幅に増やし、二人交代制によるシリアル初対戦方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヶ月分の集計ながら三位(三)は二位に首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機名(メーカー名)	評価
1	ダンスダンスレボリューション(コナミ)	1563
2	サンバDEアミーゴ(セガ)	1547
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2(セガ)	1430
4	タイムクライシス 2(ナムコ)	1416
5	クライシスゾーン(ナムコ)	1285
6	ドラムマニア(コナミ)	1182
7	バトルギア(タイトー)	1171
8	パワーショベルに乗ろう!!(タイトー)	1015
9	ギターフリークス・セカンドミックス(コナミ)	942
10	ポップンミュージック 3(コナミ)	872
11	サイレントスコープ(コナミ)	858
12	ビートマニア・フィフスミックス(コナミ)	801
13	ダービーオーナースクラブ(セガ)	775
14	スリルドライブ(コナミ)	676
15	F355チャレンジ(セガ)	662

その他アーケードゲーム機

順位	機名(メーカー名)	評価
1	ストリートスナップ(ナムコ)	1824
2	スーパーパワースマッシュ(セガ)	1008
3	プリント倶楽部 2(アトラ)	886
4	フォト&クラフ(マイクソフトウェア)	778
5	ビューアショット(オムロン)	741
6	プリプリキャンパス(コナミ)	704
7	デカブリ(アイエムエス)	606
8	クイック&クラッシュ(ナムコ)	585
9	なんでもシール委員会(ジャレコ)	561
10	透明マジック(オムロン)	558
11	ラリーポイント 2(アイエムエス/アトラ)	508
12	手相占い・ちょっとみせて(セガ)	491

「その他の営業所」愛知で急増

(1999年12月末現在)

その 他 の 営 業 所															
管 区	区分	業 態 別 営 業 所 数						業 態 別 備 付 台 数							
		専業店	併 設 店			計	前年計	増減率	専業店	併 設 店			計	前年計	増減率
			飲食店	その他	小計					飲食店	その他	小計			
北 海 道	道 本 部	3	488	335	823	826	808	2.2%	275	640	2,370	3,010	3,285	3,267	0.6%
	函館方面		43	68	111	111	112	▲ 0.9%		70	859	929	929	936	▲ 0.7%
	旭川方面		38	65	103	103	104	▲ 1.0%		56	1,545	1,601	1,601	1,624	▲ 1.4%
	釧路方面		19	65	84	84	111	▲ 24.3%		52	1,004	1,056	1,056	1,137	▲ 7.1%
	北見方面	1	82	33	115	116	116	0.0%	18	314	396	710	728	728	0.0%
東 北	小 計	4	670	566	1,236	1,240	1,251	▲ 0.9%	293	1,132	6,174	7,306	7,599	7,692	▲ 1.2%
	青 森 県	1	4	48	52	53	47	12.8%	7	10	702	712	719	775	▲ 7.2%
	岩 手 県	1	51	74	125	126	167	▲ 24.6%	58	111	899	1,010	1,068	1,292	▲ 17.3%
	宮 城 県	2	16	59	75	77	177	▲ 56.5%	73	19	471	490	563	869	▲ 35.2%
	秋 田 県	5	98	80	178	183	196	▲ 6.6%	230	485	769	1,254	1,484	1,256	18.2%
	山 形 県	8	4	91	95	103	108	▲ 4.6%	497	19	2,761	2,780	3,277	2,735	19.8%
	福 島 県	3	58	170	228	231	284	▲ 18.7%	98	175	1,903	2,078	2,176	2,785	▲ 21.9%
	小 計	20	231	522	753	773	979	▲ 21.0%	963	819	7,505	8,324	9,287	9,712	▲ 4.4%
警 視 庁		519	103	622	622	698	▲ 10.9%		960	2,875	3,835	3,835	3,978	▲ 3.6%	
関 東	茨 城 県	4	47	55	102	106	107	▲ 0.9%	62	88	1,077	1,165	1,227	1,227	0.0%
	栃 木 県	1	54	98	152	153	161	▲ 5.0%	29	130	1,874	2,004	2,033	2,082	▲ 2.4%
	群 馬 県		37	116	153	153	127	20.5%		72	1,207	1,279	1,279	1,372	▲ 6.8%
	埼 玉 県	1	12	87	99	100	157	▲ 36.3%	20	63	1,291	1,354	1,374	1,658	▲ 17.1%
	千 葉 県	2	28	100	128	130	122	6.6%	204	250	2,017	2,267	2,471	1,811	36.4%
	神奈川県	1	20	24	44	45	53	▲ 15.1%	36	32	402	434	470	464	1.3%
	新 潟 県	5	86	139	225	230	239	▲ 3.8%	753	406	1,153	1,559	2,312	2,480	▲ 6.8%
	山 梨 県		42	181	223	223	225	▲ 0.9%		87	1,032	1,119	1,119	1,031	8.5%
	長 野 県		169	224	393	393	400	▲ 1.8%		333	1,468	1,801	1,801	1,815	▲ 0.8%
中 部	静 岡 県	6	313	505	818	824	882	▲ 6.6%	301	645	4,769	5,414	5,715	6,054	▲ 5.6%
	小 計	20	808	1,529	2,337	2,357	2,473	▲ 4.7%	1,405	2,106	16,290	18,396	19,801	19,994	▲ 1.0%
	富 山 県	1	96	61	157	158	165	▲ 4.2%	105	194	902	1,096	1,201	1,310	▲ 8.3%
	石 川 県	3	479	91	570	573	665	▲ 13.8%	194	731	1,304	2,035	2,229	2,177	2.4%
	福 井 県	11	133	62	195	206	258	▲ 20.2%	805	213	1,006	1,219	2,024	2,464	▲ 17.9%
	岐 阜 県	2	380	113	493	495	530	▲ 6.6%	167	848	1,631	2,479	2,646	2,701	▲ 2.0%
	愛 知 県	4	2,056	188	2,244	2,248	368	510.9%	165	3,408	1,219	4,627	4,792	680	604.7%
	三 重 県	6	162	76	238	244	248	▲ 1.6%	146	246	494	740	886	697	27.1%
	小 計	27	3,306	591	3,897	3,924	2,234	75.6%	1,582	5,640	6,556	12,196	13,778	10,029	37.4%
近 畿	滋 賀 県		48	54	102	102	101	1.0%		152	509	661	661	654	1.1%
	京 都 府	3	63	56	119	122	133	▲ 8.3%	118	104	1,096	1,200	1,318	1,407	▲ 6.3%
	大 阪 府	3	502	167	669	672	698	▲ 3.7%	136	1,102	2,523	3,625	3,761	3,501	7.4%
	兵 庫 県	1	175	152	327	328	365	▲ 10.1%	18	475	2,468	2,943	2,961	2,913	1.6%
	奈 良 県		11	21	32	32	35	▲ 8.6%		42	362	404	404	508	▲ 20.5%
	和歌山県		135	65	200	200	195	2.6%		303	1,154	1,457	1,457	1,398	4.2%
	小 計	7	934	515	1,449	1,456	1,527	▲ 4.6%	272	2,178	8,112	10,290	10,562	10,381	1.7%
	鳥 取 県		131	67	198	198	202	▲ 2.0%		232	880	1,112	1,112	1,057	5.2%
	島 根 県		128	35	163	163	168	▲ 3.0%		258	433	691	691	667	3.6%
国 中	岡 山 県		33	83	116	116	126	▲ 7.9%		97	1,754	1,851	1,851	1,841	0.5%
	広 島 県		171	67	238	238	272	▲ 12.5%		158	444	602	602	923	▲ 34.8%
	山 口 県	1	35	59	94	95	96	▲ 1.0%	32	81	1,214	1,295	1,327	1,447	▲ 8.3%
	小 計	1	498	311	809	810	864	▲ 6.3%	32	826	4,725	5,551	5,583	5,935	▲ 5.9%
	徳 島 県		163	89	252	252	302	▲ 16.6%		230	886	1,116	1,116	1,148	▲ 2.8%
	香 川 県		120	66	186	186	190	▲ 2.1%		257	1,228	1,485	1,485	1,434	3.6%
	愛 媛 県		50	53	103	103	83	24.1%		151	542	693	693	688	0.7%
	高 知 県		131	46	177	177	180	▲ 1.7%		204	358	562	562	566	▲ 0.7%
	小 計		464	254	718	718	755	▲ 4.9%		842	3,014	3,856	3,856	3,836	0.5%
九 州	福 岡 県	1	57	68	125	126	224	▲ 43.8%	160	82	1,363	1,445	1,605	1,732	▲ 7.3%
	佐 賀 県		8	26	34	34	36	▲ 5.6%		15	508	523	523	549	▲ 4.7%
	長 崎 県	3	69	118	187	190	190	0.0%	24	104	807	911	935	855	9.4%
	熊 本 県	12	49	169	218	230	216	6.5%	63	120	1,567	1,687	1,750	1,833	▲ 4.5%
	大 分 県	1	29	37	66	67	67	0.0%	28	112	340	452	480	494	▲ 2.8%
	宮 崎 県		90	49	139	139	131	6.1%		185	525	710	710	663	7.1%
	鹿 児 島 県	1	10	51	61	62	85	▲ 27.1%	17	35	832	867	884	923	▲ 4.2%
	沖 縄 県		8	33	41	41	41	0.0%		12	343	355	355	148	139.9%
	小 計	18	320	551	871	889	990	▲ 10.2%	292	665	6,285	6,950	7,242	7,197	0.6%
合 計	97	7,750	4,942	12,692	12,789	11,771	8.6%	4,839	15,168	61,536	76,704	81,543	78,754	3.5%	
構 成 比	0.8%	60.6%	38.6%	99.2%	100.0%			5.9%	18.6%	75.5%	94.1%	100.0%			

府県別／業態別「許可営業所」

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 マーヴル VS カプコン 2 (カプコン) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom).....	6.52
2	2 闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)	6.42
3	7 ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	6.25
4	4 パワースマッシュ (セガ社ナオミ) Virtua Tennis (Sega)	6.21
5	3 バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.16
6	6 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	6.00
7	5 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	5.95
8	12 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.62
9	13 スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	5.61
10	8 ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.36
11	11 ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.25
12	22 ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	5.05
13	9 サイヴァリア (サクセス/タイトー) Psyvarlar (Success/Taito)	5.02
14	18 バーチャNBA (セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	5.01
15	14 対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.00
16	21 デッド・オブ・アライブ 2 ミレニアム (テクモ) Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	4.95
17	15 バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.94
18	10 対戦ホットギミック 快樂天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	4.90
19	36 ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産 (カプコン) Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom).....	4.79
20	23 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	4.69
21	20 スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4.68
22	19 ギャロップレーサー 3 (テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.67
23	17 パワーストーン 2 (カプコン) Power Stone 2 (Capcom)	4.66
24	41 バズループ (ミッチェル) Puzz Loop (Mitchell)	4.63
25	16 スーパーバズルボブル (タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)	4.58

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査ロケーションの設置機軸を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変い人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機 種 名 (メーカー名)	評 価 (RATING)
1	1 ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega)	8.67
2	2 ドラムマニア・セカンドミックス (コナミ) Drum Mania 2nd Mix (Konami)	8.11
3	3 ゴルゴ 1 3 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)	7.59
4	4 サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	7.57
5	5 ギターフリークス・サードミックス (コナミ) Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	7.06
6	6 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	6.86
7	7 キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)	6.60
8	9 ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	6.54
9	14 バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	6.37
10	11 スリルドライブ (2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.36
11	13 18ホイーラー (セガ社) Eighteen Wheeler (Sega)	6.28
12	10 ビートマニア・クラブミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	6.23
13	8 ワールドキックス (SD/DX)(ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)	6.18
14	15 ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.15
15	12 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.11
16	18 ミリオンヒッツ (ナムコ) Million Hits (Namco)	5.80
17	17 クライシスゾーン (SD/DX)(ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	5.68
18	16 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.57

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア)	Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.31
2	2	パンチマニア北斗の拳 (コナミ)	Punch Mania (Konami)	7.93
3	3	ピュアショット (オムロン)	Pure Shot (Omron)	7.82
4	5	ストリートスナップ (トワジャパン)	Street Snap (Towa Japan)	7.11
5	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング)	Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	7.06
6	7	デカプリ (アイエムエス)	Deka-Pri (IMS)	6.00
7	6	料理の達人 (ナムコ)	Ryori no Tatuin (Namco)	5.70

Lucius Tonalis (7)

楽しい音についてたずねてゆくはずであったのがつがつい脱線を重ねてしまった。

楽しめるべき音の方へともどつて、その筋を辿つてゆこう。音楽辞典では

音	sound [saʊnd]
	schall [ʃal]
	son [sʌn]
	sono [soːno]

物理学的には音波を意味し、心理学的には音波を刺激として聴覚器官の媒介により生れる感覚・聴覚を意味する。音は楽音と非楽音（噪音）とに大別され、また部分音の音の有無によって純音と複合音とに分類される。音の基本的属性である高さ・強さの変数を始めとして聴覚刺激としての物理的

変化と経験としての心理的变化とはつねに区別してとりあつたかわなければならぬ——
 としている。

音の行轍としては、幼稚園へ行く前の頃、四歳か五歳、雨が降り外で遊べない日にはなんとなくラジオから流れていた小曲を聴いていたのを思い出せるぐらいのことである。

多分外で友達と遊べないつまらない気分だ、聴く気もないに聴いていたのに運がないのだが、大学時代から作曲者も意識して音楽を聴くようになって、モーツァルトの有名な曲についてはあの頃の雨の日になげなしに聴いてメロディだけ憶えていたものかなりの曲がモーツァルト作曲の曲であったのに驚くことになる。

調べたところ、四年当時のけいど昭和十三、四年当時のN.H.K.は昼間子どもの記憶に残るぐらいのモーツァルトの曲を流していたのであろう。

あるいはモーツァルトの曲は幼少児の記憶に刷りこまれてしまうほどの数度聴いただけで記憶されるほどの名曲であり、他の曲は忘れ去られてしまったということであらうか。

ただいちいち列挙すればきりがないのであげないが、勿論モーツァルト以外の曲でも多数、あああの曲の作曲家はこの人であったかという人ではあった。シュトラウススのワルツ、ハイケンスのセレナーデなどは戦争の記憶とつくよく結びついている。

しかし、モーツァルトの曲は数の上で圧倒的に

多かつた。
このラジオは両親の結婚以来ずっと健在で戦時中も空襲警報の情報、敗戦の日の天皇の放送、戦後もずっと頑張り続けていた。
昭和二十五、六年から今までNHKの放送しかなかったころへ民間放送がはじまり、民間放送のための電波をキャッチするために田舎では大型のラジオが必要になり、私の家ではここでラジオの選手交替があり、NHKの電波だけは確実に捕えていたのに、この出揃あるのに、この出揃あるのに、松下電器のラジオはお蔵になつていつた。
民間放送が実際に始まるまでは、その放送の内容がどんなものになるのか全然見当がつかなかった。
放送料は要らなくて、広告主が放送料金を負担

もうひとつ蓄音器なるものがあった。ただ蓄音器については子どもは勝手にそれに触れることは固く禁止されていた。

幼稚園に通園するようになってから父とレコード屋に童謡のレコードを買っていくのは楽しかった。

ラジオと違って、レコードは繰り返し同じ曲を聴ける。レコードの歌手に張りあって大きい声で歌うのも負けていない。レコードの歌手はやはり上手だなと子供心にも感心していた。

ただ両親がレコードを聴いているシーンについての記憶が全然残っていない。

多分子どもを早々に寝かせつけてから、自分たち二人だけの時間でレコ

父はヴァイオリンが好きで、とても長大な曲な
どはこなせなかったの
ろうが、小曲は気がむけ
ばよく弾いていた。
ずつと後のことになる
が、戦争が終ってP.T.T
Aなるものが流行した時
代があり、そのP.T.T.
Aで父は会社の有志でバ
ンドを結成し、母は女声
合唱団までいものもメ
ンバーになり、弟の学校
で演奏会を催したことが
ある。

別に子どもたちは親不
孝ではないのだけれどと
てもじゃないが恥しくて
その場で友だちにあわす
顔がはいような感じで、
演奏会には行けなかった
曲目のひとつにアニー
ロリーがあり、家で母が
それを練習で歌っている
のさえずりましかった。
近親増悪とでもいうの
だろうか。

有田佐市



する。アメリカではそういう放送が主流になつてゐるというのだが、宣伝のための放送というのだから、始めから終りまで○△石嶽はどういう風にして作られた、こういう秀れた素材で肌を傷めないように、魅惑的な香りでの宣伝を流すのだから、あるいは○△石嶽が歌詞に出てくる歌を流したりするのだから、それにしても宣伝だけ流すような放送はそれは聴きたくはないものだろうと、丁度日本が戦争に敗れることは必至であるけれど、具体的にはどんな形と、具体的に日本が敗れるのかについては全然見当がつかないのと同じように私たちは戸惑ひがあつた。そういう、そういう

田舎では戦前には生菓子屋が御用聞きにやつてきて、玄關先で母が持ち出した皿に生菓子を置いて帰つていた。生菓子を楽しみにしてゐるのに子供にそれが当らない日もあり、ひよつとすると両親でけい生菓子を食べたのではないかと疑念が生じたこともあった。今にしてもおもえばなかなか微笑ましいことである。

母が薄茶をたてて、一人でお茶をたしなみながつて、子どもたちは解放された、今度はどのレコードをかけようかと父がいいながら、皿を回し、その音に聴き入る。

二人の共通の趣味が音

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



遊びの幅を広げたスマートボールタイプ
客層に合わせて選べる2種類のベンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能



あのヘキサが1人用コンパクト・省スペース機種で登場//ディスプレイ用飾り棚を新設
テーブルのスピード調節可能



リング1つから重量感ある景品まで
バリエーション豊富なバケットの
強弱設定が可能



盤面15種類のメカ
オートクレジット機



盤面30種類の豊富なバリエーション
「ムネ堂基準」を守ってご使用下

YUBIS 株式会社 ユビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7163

©AFLO FOTO AGENCY

子供の頃から誰よりも速かった。

新登場!

本格派業務用レーシングカートゲーム

KART DUEL

カートデュエル

ナムコ夏の強カラインナップ

ミスタードリラー2

大漁太鼓 三三七拍子

新曲キッパ 続々登場!!

ファンシーリフター デミ (カトウ製作所製)

ファンシーホイール (カトウ製作所製)

ドンとアップ

ミリオンヒッツ

トラック狂走曲 DX

トラック狂走曲 SD

ワールドキックス

テクノヴェルク

シューティング パラダイス

ギャラクシアン ファイバー

株式会社 ナムコ

「遊び」をクリエイトする

インターネットで最新の製品情報をお知らせします
http://www.namco.co.jp/

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部 (大阪) 〒584-0063 大阪府吹田市新江崎町 1-21-28 TEL. 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上里 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)

©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED